

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Gim 2D KnightVania menggunakan algoritma *behavior tree* telah selesai dirancang dan berhasil dibangun sesuai dengan perancangan gim. Gim 2D KnightVania diuji menggunakan *black box testing* dan hasil pengujian yang didapatkan sesuai dengan ekspektasi dari perancangan gim.
2. Tingkat kepuasan pemain terhadap gim 2D KnightVania memiliki predikat penilaian yang baik. Pengukuran tingkat kepuasan pemain didapatkan berdasarkan hasil evaluasi kuesioner menggunakan prinsip GUESS-18 dari 32 responden dengan nilai rata-rata total sebesar 5,510 dari skala 7 poin.

### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan algoritma *pathfinding* untuk dipadukan dengan algoritma *behavior tree* agar dapat melakukan kalkulasi terhadap rute terpendek antara dua titik pada tugas navigasi.
2. Menambahkan unsur *lore* atau *backstory* dari gim 2D KnightVania untuk meningkatkan nilai dari subskala *play engrossment* dan subskala *creative freedom*.